





# OFF ROAD




XPLOSIV®

**MANUEL**

# SOMMAIRE

INSTALLATION ........................................2
DÉMARRAGE ........................................3
MENUS ........................................3
COURSE ........................................5
TYPES DE COURSES ET DE DÉFIS ..............6
LE MODE CARRIÈRE ................................9
LE MODE TOURNOI ................................10
MULTIJOUEUR ........................................11
CRÉDITS ........................................12

# INSTALLATION DE OFF ROAD

1. Insérez le CD-ROM OFF ROAD (face imprimée sur le dessus) dans le lecteur CD-ROM ou DVD-ROM. Au bout de quelques secondes, le jeu s'exécutera automatiquement. Sélectionnez "Installer" pour installer le jeu. S'il ne s'installe pas automatiquement, reportez-vous au point 2, sinon passez au point 3.

2. Si le lancement automatique est désactivé, double-cliquez sur 'Poste de travail' sur le bureau Windows. Double-cliquez sur le lecteur DVD ou DVD-ROM pour visualiser les contenus du disque. À présent, double-cliquez sur le fichier nommé autorun.exe.

3. Veuillez suivre attentivement les instructions à l'écran pour terminer l'installation.

Remarque : Pour avoir les dernières informations, reportez-vous au fichier Lisez-moi au cours de l'installation.

## CONFIGURATION DU JEU

Après l'installation, vous accéderez à l'écran de Configuration du jeu. De cet écran, vous pourrez paramétrer votre manette, les options graphiques, les préférences audio et la langue. Sélectionnez Ok pour sauvegarder les changements effectués et revenir sur le bureau. Sélectionnez Lancer le jeu pour sauvegarder les changements effectués et lancer le jeu.

# COMMANDES DU CLAVIER

## Joueur 1 Commandes du clavier

| Contrôles | Jeu | Menus |
|---|---|---|
| Flèche gauche / droite | Direction | Menu gauche / droite |
| Flèche bas | Frein / Marche arrière | Menu bas |
| Flèche Haut | Accélérer | Menu haut |
| Maj D | Vue arrière | - |
| Contrôle droit | Frein à main | - |
| Entrée | Changer de caméra | Accepter |
| Échap. | Pause/Reprendre | Retour |
| P | Pause | - |
| : | Zoom mini-carte | - |
| ; | Zoom carte | - |
| I | - | Fonction spéciale |

## Joueur 2 Commandes du clavier

| Contrôles | Jeu |
|---|---|
| Z | Accélérer |
| Q / D | Direction (gauche/droite) |
| S | Frein / Marche arrière |
| Contrôle gauche | Frein à main |
| A | Changer de vue |
| Maj G | Vue arrière |
| Tab | Zoom carte |

# DÉMARRAGE

Bienvenue dans **OFF ROAD** ! Apprivoisez les terrains difficiles au volant des 18 meilleurs véhicules tout terrain, 4x4 et SUV de Ford et Land Rover, au cœur d'environnements luxuriants et de paysages somptueux. Prenez l'avantage sur vos adversaires en trouvant et en empruntant les itinéraires secondaires. Quittez le bitume et embrassez la poussière !

## MENU PRINCIPAL

**COURSE RAPIDE :** participez à une course solo. Le moyen le plus rapide d'entrer en course ! Certains circuits ne sont pas disponibles dans ce mode.

**CARRIÈRE :** relevez le défi du mode carrière pour obtenir les meilleurs véhicules et débloquer de nouveaux circuits et des défis arcade.

**TOURNOI :** une série de courses enchaînées représentant un défi moins long que le mode Carrière.

**ARCADE :** participez à des courses et à des défis avec les circuits et les véhicules que vous avez débloqués.

**MULTIJOUEUR :** participez à des courses à deux joueurs.

**OPTIONS :** choisissez vos options **OFF ROAD**.

## MENU CARRIERE

Participez à une série de compétitions et de défis pour avancer dans les différents environnements de course, pour gagner des crédits et débloquer de nouveaux véhicules et circuits. Commencez dans les plaines désertiques et découvrez des milieux encore plus exigeants, comme les forêts humides et accidentées ou les montagnes couvertes de neige, pour vous construire une expérience hors norme de conduite tout terrain. La réussite dans les défis du mode Carrière permet de les débloquer en mode Arcade.

**CARTE CARRIÈRE :** indique votre situation en mode Carrière, vous permettant de choisir le défi ou la course suivante à laquelle participer.

**GARAGE :** réparez vos véhicules qui ont subi des dégâts pendant les courses.

**SHOWROOM :** achetez les véhicules débloqués.

## MENU TOURNOI

Le mode Tournoi est un “mini mode Carrière” pour les joueurs qui désirent une “pure” expérience de course.

**CARTE TOURNOIS :** indique votre situation en mode Carrière, vous permettant de choisir la course suivante à laquelle participer.

**GARAGE :** réparez vos véhicules qui ont subi des dégâts pendant les courses. Le garage du mode Tournoi n'est pas le même que celui du mode Carrière.

**SHOWROOM :** achetez les véhicules que vous avez débloqués en mode Carrière. Votre compte en banque de mode Tournoi n'est pas le même que celui du mode Carrière.

Remarque : vous pouvez débloquer des véhicules supplémentaires en jouant au mode Carrière.

## MENU ARCADE

Participez à des courses et à des défis avec les circuits et les véhicules que vous avez débloqués. Pour un défi plus ardu, augmentez le niveau de difficulté.

## MENU MULTIJOUEUR

Lancez-vous dans des courses standard ou dans des défis expédition et limitation des dégâts à 2 joueurs.

Choisir l'option Multijoueur vous conduit à l'écran de paramètres de course.

## OPTIONS

Définissez vos paramètres de jeu, vérifiez votre progression et accédez à d'autres informations.

### PROFIL

SAUVEGARDE : sauvegardez le profil actuel.

CHARGER : chargez un profil précédemment sauvegardé.

RÉSUMÉ DE LA PARTIE : affichez votre progression dans le jeu.

### OPTIONS DE JEU

CAMÉRA : définissez la distance de la caméra de jeu : Loin, Poursuite ou Pare-chocs.

UNITÉS DE VITESSE : sélectionnez l'unité de valeur de vitesse : kilomètres à l'heure ou miles à l'heure.

SAUVEGARDE AUTOMATIQUE : nous vous recommandons d'activer la fonction de sauvegarde automatique pour vous assurer de sauvegarde automatique de votre progression et de vos records.

### AUDIO

VOLUME EFFET : réglez le volume des effets spéciaux.

VOLUME MUSIQUE : réglez le volume de la musique.

### COMMANDES

Sélectionnez les commandes pour le joueur 1 et le joueur 2.

REMARQUE : Les manettes sont configurées à l'aide du programme de Configuration du jeu qui peut être lancé via le menu de démarrage Windows (Démarrer > Programmes > Empire Interactive >Off Road).

## CRÉDITS

Sélectionnez cette option pour afficher les crédits du jeu.

# COURSE

## AFFICHAGE DES COURSE




## INDICATEUR DE POSITION

L'indicateur de position montre la position actuelle du véhicule que vous conduisez et le nombre total de véhicules prenant part à la course.

## CARTE DU CIRCUIT

La carte du circuit montre le tracé du circuit, les points colorés indiquant les positions de tous les véhicules en course. Votre véhicule est indiqué par un triangle rouge ; ceux de vos adversaires par des points jaunes.

Les itinéraires secondaires et les raccourcis sont indiqués par des sections sombres du circuit.

La ligne de départ ou d'arrivée est indiquée par un drapeau à damiers sur le circuit.

Les points de contrôle sont affichés sur la carte du circuit au cours des défis point de passage.

Lors des défis ou des courses qui en comportent, les points de passage et les pods de réparation s'affichent sur le plan de circuit.

**ASTUCE :** Utilisez la lettre M pour faire un zoom avant et arrière de la carte du circuit.  Le zoom avant vous offre une vision en gros plan du circuit immédiatement devant vous. Quant au zoom arrière, il offre une vision d'ensemble moins détaillée de tout le circuit.

**ASTUCE :** Itinéraires secondaires

Dans **OFF ROAD**, vous pouvez emprunter divers itinéraires secondaires pour sortir du circuit principal de la course.  Ces itinéraires quittent le circuit principal avant de le retrouver et ils permettent de gagner du temps ou des places pendant une course ou un défi.

Notez que vous trouverez souvent des bonus à ramasser sur les itinéraires secondaires.

## INDICATEUR DE TOUR

L'indicateur de tour vous informe du tour en cours et du nombre de tours qui constitue la course.

## COMPTE-TOURS

Le compte-tours indique votre temps par tour et votre meilleur temps par tour.

## INDICATEUR DE VITESSE

L'indicateur de vitesse affiche la vitesse actuelle du véhicule que vous conduisez.

**ASTUCE :** pendant la course, utilisez les différentes vues de la caméra pour vous aider à choisir la meilleure tactique.

Utilisez la caméra "Poursuite" pour prendre du recul, ce qui s'avère particulièrement judicieux lorsque vous conduisez des véhicules plus gros dans le jeu ou pour trouver des bonus cachés.

Utilisez la caméra rétroviseur (poursuite) pour avoir une vue arrière de la piste et de tous les véhicules se trouvant derrière vous.

## INDICATEUR DE DÉGÂTS

L'indicateur de dégâts est l'arc situé à l'intérieur du compteur de vitesse gradué de 0 % (pas de dégâts) à 100 %. L'indicateur de dégâts n'est "actif" qu'en mode Carrière ou Tournoi et lors des défis limitation des dégâts. Dans les autres modes, il sera toujours à zéro.

## BONUS

De nombreux défis et courses de **OFF ROAD** proposent des bonus le long du circuit. Pour en profiter, il vous suffit de rouler dessus pendant la course.

Ces bonus sont les suivants :

| | |
|---|---|
| | Pods de réparation (qui réparent votre véhicule pendant la course) |
| | Argent |
| | Modificateurs de bonus temps |
| | Modificateurs de pénalités de temps |
| | Objets |

# TYPES DE COURSES ET DE DÉFIS

12 types de courses et de défis sont disponibles dans **OFF ROAD** :



## COURSE

Une course de 3 tours avec le véhicule du joueur contre 5 adversaires. Les points sont attribués comme suit, en fonction de la position à la fin du troisième tour :

| Position | 1er | 2e | 3e | 4e | 5e | 6e |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Points | 10 | 8 | 6 | 4 | 2 | 1 |



## ÉLIMINATION

Une course de 3 tours dans laquelle les 2 derniers véhicules sont éliminés à la fin de chaque course et sont sortis du circuit. La course se termine lorsque le joueur est éliminé à la fin d'un tour ou à la fin du troisième tour, si le joueur parvient jusque-là ! Les points sont attribués comme suit, en fonction de la position à la fin du troisième tour :

| Position | 1er | 2e | 3e | 4e | 5e | 6e |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Points | 10 | 8 | 6 | 4 | 2 | 1 |



## EXPÉDITION

C'est un défi solo en 3 tours où vous devez récupérer le nombre d'objets fixé pour réussir.



## CONTRE-LA-MONTRE

Il s'agit d'une course contre-la-montre. Vous avez 9 tours pour battre le temps fixé.




## DUEL

C'est un défi en 3 tours contre un nombre croissant d'adversaires qui partent avant vous. À la fin de chaque tour, le joueur doit être en première position pour que le défi continue. Pour l'emporter, le joueur doit être premier à la fin du dernier tour.



## CHASSÉ-CROISÉ

Dans ce défi, vous devez dépasser le nombre de véhicules concurrents fixé dans la limite de temps imparti. Vous recevez un bonus de temps pour chaque véhicule que vous doublez sans toucher.



## POINT À POINT

Le joueur doit franchir le nombre fixé de points de passage avant la fin du temps imparti. À chaque point de passage franchi, un bonus de temps est accordé et le nouveau point de passage apparaît sur le plan de circuit.

**ASTUCE :** regardez la mini-carte pour voir où se situe le point de passage suivant : il est peut-être derrière vous, auquel cas un brusque demi-tour au frein à main est sûrement le moyen le plus rapide de vous y rendre !



## POINTS DE PASSAGE

Course contre 5 adversaires et contre la montre ! Pour gagner, vous devez franchir une série de points de passage avant la fin du chronomètre ET terminer en première position.



## SLALOM

Accomplissez le nombre de tours indiqué avant la fin du temps imparti en veillant à ne pas manquer trop de portes de slalom sur le parcours. Le nombre de portes restantes pouvant être ratées s'affiche à l'écran, ainsi que le temps restant. Si le chronomètre tombe à zéro ou si vous manquez trop de portes, vous perdez le défi.



## TEMPS !

Vous devez accomplir le nombre de tours indiqué avant la fin du temps imparti. Deux types de bonus à ramasser sont placés sur le circuit : des "sabliers" verts, qui vous accordent un bonus de temps et des "sabliers" rouges, qui vous font perdre du temps.

**ASTUCE :** le temps octroyé au départ n'est pas suffisant pour terminer le défi. Veillez donc à ramasser autant de sabliers verts que possible !



## COURSE À L'ARGENT

Une course de trois tours que vous devez gagner tout en vous emparant de la somme d'argent fixée, ou plus.

De l'argent à ramasser est disposé à votre attention sur le circuit.

**ASTUCE :** vous trouverez souvent l'argent sur les itinéraires secondaires ou les raccourcis, plutôt que sur la piste de course.



## LIMITATION DES DÉGÂTS

Vous devez gagner cette course de trois tours, tout en la terminant avec moins de dégâts que la limite fixée. Pour vous aider, des "pods de réparation" sont disposés sur le circuit : passez dessus pour réduire la quantité de dégâts subis par votre véhicule.

**ASTUCE :** pour maintenir une vitesse élevée dans les virages en épingle (nombreux dans plusieurs défis), vous pouvez faire déraper votre véhicule. Plus le véhicule est puissant, mieux il dérape ! Pour déraper, il vous suffit de tirer le frein à main et de faire tourner le véhicule dans le virage ou le coin.

# TYPES DE COURSES MULTIJOUEUR

## COURSE MULTIJOUEUR STANDARD

Une course de 3 tours pour deux joueurs à laquelle quatre véhicules IA maximum peuvent aussi prendre part. Chacun pour soi et pas de cadeaux !

## EXPÉDITION MULTIJOUEUR

Celui qui trouve le plus d'objets avant la fin du temps imparti gagne l'épreuve. Notez que les objets ramassés ne réapparaissent pas !

Si deux joueurs ou plus ont obtenu le même nombre d'objets à la fin du chronomètre, une "mort subite" a lieu jusqu'à ce qu'un des joueurs possède plus d'objets que ses adversaires.

## MULTIJOUEUR LIMITATION DES DÉGÂTS

Une course de 3 tours pour deux joueurs à laquelle quatre véhicules IA maximum peuvent aussi prendre part. Le gagnant est le premier à passer la ligne d'arrivée dans la limite de dégâts indiquée.

# LE MODE CARRIÈRE

## ÉPREUVES

Le mode Carrière est constitué d'une série d'épreuves représentées par des cercles sur la carte carrière.

La course sélectionnée est indiquée par un cercle plus grand.

Une épreuve est finie une fois que vous avez terminé premier et que vous avez réussi les défis.

Pour finir le mode Carrière, vous devez avancer sur la carte et gagner la dernière grande épreuve.

Sur la carte, la couleur du cercle de l'épreuve s'interprète comme suit :

**BLEU :** la course est débloquée

**BLANC :** la course n'est pas accessible

**VERT :** la course est terminée

Pour atteindre (et remporter) la dernière épreuve, il n'est pas nécessaire de terminer chacune des épreuves, mais sachez qu'il vous faudra un véhicule que vous n'obtiendrez qu'en réussissant de nombreuses épreuves !

De plus, terminer les épreuves vous procure de l'argent vous permettant d'acquérir de nouveaux véhicules au showroom, de réparer vos véhicules endommagés et de débloquer des circuits et véhicules supplémentaires à utiliser dans d'autres modes de jeu.

Soyez conscient qu'à mesure que vous progresserez en mode Carrière, vous rencontrerez des adversaires de plus en plus doués (dans des véhicules de plus en plus puissants), vous ferez face à des défis de plus en plus difficiles et vous courrez sur des terrains de plus en plus périlleux !

## COMPÉTITIONS

Les routes qui relient les épreuves vous indiquent comment avancer sur la carte carrière. Il n'y a pas d'ordre particulier à respecter, mais les épreuves deviennent plus exigeantes du côté droit de la carte.

Les compétitions consistent en une série de courses qui vous permet de gagner des crédits et de débloquer de nouvelles courses. Vous pouvez recommencer les compétitions afin de gagner plus de crédits. Vous ne pouvez prendre part qu'à une seule compétition à la fois.

Si vous commencez une nouvelle compétition alors que vous participez déjà à une autre, votre progression dans la première compétition est perdue.

**ASTUCE :** à mesure que vous progressez sur la carte, il est judicieux d'acheter des véhicules plus rapides afin de bien figurer aux épreuves de plus en plus difficiles.

**ASTUCE :** faire déraper les véhicules les plus lourds peut être une solution pour réussir des temps de tour plus rapides.

## DÉFIS

Terminez avec brio les défis pour débloquer des véhicules et des circuits.

## SHOWROOM

Tous les véhicules que vous débloquez sont disponibles à l'achat au showroom. Vous pouvez acheter le même véhicule plus d'une fois.

**Attention :** votre garage ne peut contenir plus de 36 véhicules. Veillez donc à ne pas acheter trop d'exemplaires du même modèle ou vous risqueriez de manquer de place avant de débloquer les véhicules les plus puissants vers la fin du jeu !

## GARAGE

Tout véhicule acheté au showroom est garé dans votre garage, où il devient disponible pour participer aux modes Carrière et Tournoi. À condition que vous disposiez de l'argent nécessaire, vous pouvez réparer vos véhicules endommagés sur l'écran de garage.

En réparant les véhicules endommagés, vous augmentez leurs performances. Si vous êtes à court d'argent, n'oubliez pas que vous pouvez réparer vos véhicules en trouvant des pods de réparation pendant les courses.

## DÉGÂTS

La perte de performance due aux dégâts subis par un véhicule n'a lieu que dans les modes Carrière et Tournoi.

Les véhicules peuvent être endommagés lors de toute course et de tout défi de ces deux modes.

Les véhicules endommagés souffriront d'une perte d'accélération et d'une vitesse maximale réduite qui peuvent mener à un mauvais maniement. L'indicateur de dégâts est l'arc situé à l'intérieur du compteur de vitesse gradué de 0 % (pas de dégâts) à 100 %. L'indicateur de dégâts n'est "actif" qu'en mode Carrière ou Tournoi et lors des défis limitation des dégâts. Dans les autres modes, il sera toujours à zéro.

Le niveau final de dégâts indiqué à la fin de chaque course ou de chaque défi, en mode Carrière ou Tournoi se retrouve dans tout le mode. Donc, si un véhicule termine une course avec 50 % de dégâts, il en affichera autant à l'écran de garage et commencera la course suivante dans cet état si aucune réparation n'a lieu.

Les dégâts sont propres à chaque mode, c'est-à-dire que les dégâts subis en mode Carrière ne se reflètent pas en mode Tournoi, et vice-versa.

**ASTUCE :** observez l'indicateur de dégâts (l'arc intérieur du compteur de vitesse) pour connaître l'état de votre véhicule pendant la course.

### RÉPARATIONS

Lorsque vous vous trouvez sur l'écran de **garage**, vous pouvez dépenser de l'argent pour réparer les dégâts subis par votre véhicule, par pourcentage. Ceci permet aux joueurs qui ne possèdent pas beaucoup d'argent de réparer au moins en partie leur véhicule endommagé durant la course.

**ASTUCE :** si vous êtes à court d'argent, vous pouvez tout de même réparer votre véhicule en trouvant un "pod de réparation" pendant la course.

# LE MODE TOURNOI

Le mode Tournoi est une sorte de version raccourcie du mode Carrière et la plupart des règles susmentionnées s'appliquent. Toutefois, le mode Tournoi ne vous propose que des courses, pas de défis.

Plus vous avancez, plus les épreuves sont difficiles.

# DIFFICULTÉ DE JEU

Les paramètres de difficulté ne s'appliquent qu'au mode Arcade.

Choisissez le paramètre de difficulté à l'écran de sélection de course du mode Arcade. Sélectionnez l'écran de course.

Le niveau de difficulté choisi s'applique aux éléments suivants du jeu :

- le niveau de compétences des adversaires et la qualité des véhicules qu'ils conduisent
- le temps cible pour les défis contre-la-montre. Chaque véhicule possède son propre temps cible pour chaque circuit et chaque paramètre de difficulté
- les limites de temps (pour les défis chronométrés)
- le nombre de bonus à ramasser pour gagner les défis.

# MULTIJOUEUR

Jouez contre un adversaire, en mode deux joueurs sur écran partagé.

## PARAMÈTRES DE COURSE :

**TYPE DE COURSE :** choisissez votre type de course préféré : course, expédition ou limitation de dégâts

**VOITURE :** sélectionnez la voiture que vous désirez conduire.

**LIEU :** sélectionnez l'endroit où se déroulera la course. Une fois l'endroit choisi, il vous sera demandé d'y choisir un CIRCUIT.

# CRÉDITS

## RAZORWORKS

### PRODUCTION
Steve Hart
Kevin Bezant
Lisa Hill

### INFOGRAPHIE
Chris Payton
James Morris
Marco Segers
Damien Murphy
Simon Richards
Abelardo Polonio
Martin Kirkley

### CONCEPTION
Luigi Fusco
Steve Kirby

### PROGRAMMATION
Jeff Sheard
Matt Lewis
Callum Hope
Dan Clarke
Kaz Wanelik
Jason Turner
Nicola Salmoria
David Hunt
Neal Tringham

### A.Q. INTERNE
Stuart Bayliss
David Wallen

### INFOGRAPHIE & PROGRAMMATION SUPPLÉMENTAIRES
Infusion Games Ltd

### MODÈLES DES VÉHICULES
V Being
Angelo Bod
Shafeq Rahman
Kunal Jain
Tarun Khanna
Ricky Kapur
Steve Oldacre

ThinkPlay.TV
Bob Plested
Aled Lloyd

### SON & MUSIQUE
Pitstop Productions
John Sanderson
Nadeem Daya

### LOCALISATION
MSM

## EMPIRE INTERACTIVE

### DIRECTION DU DÉVELOPPEMENT
Steve Metcalf

### PRODUCTEUR
Benedict Wilkins

### PRODUCTEUR ADJOINT
Simon Davis

### DIRECTEUR A.Q.
Dave Cleaveley

### RESPONSABLE A.Q
James Davis

### ASSURANCE QUALITÉ
Kyle Brewer
Nithiyan Thiruudaian
Oliver Pareja
Paul Lopez
Peter Leung
Phil Octave
Paul Jackson
Simon Collins

### SERVICES TECHNIQUES
Haydon Farrar

### DIRECTEUR GÉNÉRAL
James Spice

### MARKETING
Sean Walsh

### RESPONSABLE LOGISTIQUE
Tony Bond

### RESPONSABLE STUDIO & LOCALISATION
Andrew Philp

### GRAPHISMES
Andrew Philp, Rob Cubbon, Nicole Smith

## REMERCIEMENTS SPÉCIAUX À :
The Ford Motor Company
Land Rover
The Beanstalk Group

Mark Bentley
Patrick Mulligan
Lindsay Weaver
David Brisbourne
Roger Crathorne
Anthony Bradbury
Peter Keeling
Laura McNicholas

Rick Nath
Simon Davies
Tadasu Hasegawa

## *LIMITATION DE RESPONSABILITE*

*En installant, copiant ou utilisant de toute autre manière ce produit logiciel, vous acceptez d'être lié par les restrictions définies ci-après.*

## *GARANTIE LIMITEE*

*Empire Interactive garantit le fonctionnement du logiciel et conformément aux documents écrits d'accompagnement pendant une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date de réception. Toute autre garantie implicite du logiciel est limitée à une durée de quatre-vingt-dix (90) jours, sauf en cas d'écartement exprès de cette clause par la législation ou la réglementation en vigueur.*

### *RECOURS DE LA CLIENTELE*

*La responsabilité intégrale d'Empire Interactive et votre unique recours seront, à la discrétion d'Empire Interactive, soit (a) le remboursement du prix payé, soit (b) le remplacement du logiciel ou matériel ne répondant pas aux dispositions de la présente garantie rapporté ou retourné au lieu d'achat avec une copie de la facture. Cette garantie ne s'appliquera pas si le défaut de fonctionnement du logiciel résulte d'un accident, d'un mauvais traitement ou d'une mauvaise utilisation. Tout remplacement de logiciel sera garanti pendant la plus longue des deux périodes suivantes : le reste de la durée de la garantie originale ou trente (30) jours.*

### *ABSENCE DE TOUTE AUTRE GARANTIE*

*Selon l'étendue maximale autorisée par la législation et la réglementation en vigueur, Empire Interactive et ses fournisseurs rejettent toute autre démarche, garantie, condition ou autre disposition, qu'elle soit explicite ou implicite, y compris, mais sans que cela constitue une liste exhaustive, les garanties implicites et ou les conditions de valeur marchande et d'application à un usage particulier, vis-à-vis du logiciel et des documents écrits d'accompagnement.*

### *ABSENCE DE RESPONSABILITE POUR LES DOMMAGES SUBSEQUENTS*

*Selon l'étendue maximale autorisée par la législation et la réglementation en vigueur, Empire Interactive et ses fournisseurs ne pourront en aucun cas être tenus pour responsables d'un quelconque dommage (y compris, et sans limitation, les dommages directs ou indirects de nature corporelle, de manque à gagner, d'interruption d'activité, de perte d'informations relevant de l'activité et de toute autre forme de perte pécuniaire) issu de l'utilisation ou de l'impossibilité à utiliser ce produit, même si Empire Interactive a été averti de la possibilité de tels dommages. Dans tous les cas, la responsabilité intégrale d'Empire Interactive et de ses fournisseurs, selon toute disposition du présent accord, se limitera à la somme versée par vous pour disposer du logiciel, sauf en cas d'écartement exprès de cette clause par la législation ou la réglementation en vigueur. Toute copie, reproduction, location ou diffusion des informations contenues sur le disque d'accompagnement constitue une violation de la législation ou la réglementation en vigueur.*

*Cet accord de licence de logiciel est régi par la législation anglaise.*

# AVERTISSEMENT SUR L'EPILPESIE

**Avertissement : à lire avant d'utiliser votre système de jeu vidéo**

Un très faible pourcentage d'individus est susceptible de faire des crises d'épilepsie à la vue de motifs ou éclairs lumineux. L'exposition à certains motifs lumineux ou fonds d'écran sur ordinateur peut entraîner une crise d'épilepsie chez ces individus. Certaines conditions peuvent déclencher des crises en l'absence de tout antécédent de crise ou d'épilepsie. Si vous ou un membre de votre famille présentez une condition épileptique, consultez votre médecin avant de jouer. Si vous présentez un des symptômes suivants en jouant aux jeux vidéo: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, perte momentanée de conscience, mouvement involontaire ou convulsion, il FAUT CESSER DE JOUER IMMÉDIATEMENT et consulter un médecin avant de recommencer à jouer.







**www.icewaterdesert.com**

EI-2253

Off Road © 2008 Empire Interactive Europe Ltd. Empire, le logo “” et Xplosiv sont des marques déposées d’Empire Interactive Europe Ltd au Royaume-Uni, en Europe, aux États-Unis et/ou dans d’autres pays. Ford Oval et nameplates sont des marques déposées, et sous licence, détenues par Ford Motor Company. Land Rover, Range Rover et le logo Land Rover sont des marques déposées, sous licence, détenues par Land Rover © Land Rover 2008 Tous droits réservés. Toutes les autres marques sont la propriété de leurs propriétaires respectifs. Publié par Empire Interactive Europe Limited. Développé par Razorworks.

5017783026153
FRENCH